

EN EL UMBRAL. EL CÓMIC ESPAÑOL CONTEMPORÁNEO

Santiago García
Historietista

ABSTRACT: *These days, when we talk about contemporary Spanish comics, or comics produced primarily in Spain for the Spanish market, we have to contemplate two main trends: the graphic novel and the humor comics. The fall of the traditional industry opened the door to the realization of authorial ambitions that previous generations of artists couldn't fulfil.*

KEY WORDS: *Graphic novel; humor; contemporary comics.*

"Cada generación barre la anterior, así debe ser si no queremos quedar anclados en el pasado."

Josep María Beà, entrevista en www.entrecomics.com,
10 de junio de 2008

DEL TEBEO AL CÓMIC

El pasado verano, el cómic español perdió a dos de sus dibujantes históricos, Víctor de la Fuente y Fernando Fernández. Aunque no pertenecían exactamente a la misma generación —De la Fuente era 13 años mayor que Fernández— las trayectorias profesionales de ambos cubren de forma similar el trayecto que siguió el cómic español en uno de sus momentos de tránsito más importantes, entre finales de los años sesenta y principios de los ochenta.

Tanto Víctor de la Fuente como Fernando Fernández se iniciaron como profesionales de la vieja escuela, trabajando para agencias y editoriales extranjeras y rellenando innumerables páginas de series de género hechas por encargo para tebeos de consumo publicados en toda Europa. A principios de los setenta, De la Fuente dio pinceladas de autoría a *Haxtur*, una serie de fantasía heroica publicada en la revista *Trinca*, cabecera juvenil que intentó poner algo de color al plomizo panorama editorial del franquismo tardío. Fernández, por su parte, se mostraría

IN THE THRESHOLD. THE SPANISH CARTOON NOWADAYS

RESUMEN: En la actualidad, cuando hablamos de cómic español contemporáneo, es decir, cuando nos referimos a cómics producidos en España y para el mercado español en primer lugar, tenemos que tener en cuenta dos corrientes principalmente: la novela gráfica y el cómic de humor. La caída de la industria tradicional ha abierto el camino para que se cumplan las aspiraciones autorales que durante décadas tuvieron muchos dibujantes españoles.

PALABRAS CLAVE: Novela gráfica; humor; cómic contemporáneo.

activo durante el llamado *boom* del cómic adulto coincidente con la llegada de la democracia, momento en el que pudo plasmar sus inquietudes pictóricas en cómics como *Zora y los hibernautas* o *Drácula* sin tantas cortapisas editoriales como antaño. En las biografías profesionales de ambos se descubre, pues, el mismo itinerario que realizó el conjunto del cómic español en esos años, es decir, el viaje desde el *oficio* al *arte*, desde el *tebeo* al *cómic*, palabra con la que se planteó el reconocimiento de un salto cualitativo en la historieta de la transición. Pero la suya también es la historia del frustrante regreso a casa del emigrante, la historia de un quiero y no puedo, o de cómo las circunstancias y lo que en cada momento posibilitan son un factor limitativo para las ilusiones de cada creador individual en un instante dado. Víctor de la Fuente y Fernando Fernández, como Josep María Beà, como El Cubri, como Enric Sió, como Luis García, como Adolfo Usero, como Carlos Giménez (sin duda el nombre que se ha mantenido más presente en el panorama contemporáneo) y como todos aquellos que se embarcaron en la renovación de nuestras viñetas en aquel momento crucial, no tienen apenas presencia en el cómic español contemporáneo. Sus obras apenas se han reeditado, su camino no lo han seguido las generaciones posteriores. Su historia murió en sí misma.

Y esta, sin duda, ha sido la gran tragedia repetida del cómic español contemporáneo.

El *boom* del cómic adulto de la transición vino precedido por este tránsito de un puñado de veteranos profesionales del tebeo de consumo hacia el terreno inexplorado del cómic de autor. Sin embargo, la consagración de ese cambio y su puesta de largo ante la sociedad no se produjo hasta la aparición de una generación nueva de dibujantes jóvenes que, sin experiencia previa como profesionales y sin apenas haber aprendido el oficio, empezaron a hacer cómic con mentalidad de autor y dirigiéndose a un público expresamente adulto. Esta corriente de nuevos historietistas, que se agrupó en torno a revistas como *El Víbora*, *Madriz* y *Cairo*, tenía sus focos en Barcelona, Madrid y Valencia y su inspiración en el *comix underground* americano y en el cómic adulto —tanto satírico como fantástico o de aventuras, casi siempre crítico— que había ido surgiendo en Francia desde principios de los setenta. Dentro de su gran dispersión de estilos gráficos y narrativos, si algo caracterizó a aquella talentosa generación de veinteañeros fue su sintonía con el pulso del momento, su acercamiento a las preocupaciones e intereses de la sociedad de la que participaban, incluso cuando practicaron la revisión de géneros tradicionales, como fue el caso de muchos de los adscritos a la llamada *línea clara*. Sin embargo, la mayoría de aquellos dibujantes dieron por concluida su carrera en las viñetas cuando apenas la estaban empezando. Treinta años después de que apareciera el nº 1 de *El Víbora*, solo Max y Gallardo tienen una presencia activa en la escena viñetera actual. El primero se ha mantenido fiel al cómic contra viento y marea durante todos estos años, recurriendo cuando ha sido necesario a tácticas de guerrilla editorial y de autoedición. El segundo ha regresado recientemente al panorama de la actualidad gracias a la novela gráfica. Pero hemos perdido (o *desubicado*, para no ponernos dramáticos) muchos otros talentos antes de que llegasen a madurar realmente: Martí, Micharmut, Federico del Barrio, Raúl, Mique Beltrán, Keko, Montesol o Roger, entre otros. Incluso valores comerciales que fueron seguros hace veinte años se han eclipsado ahora, como es el caso de Miguelanxo Prado o Daniel Torres. El vínculo entre aquel *nuevo* cómic español y el actual está roto. Y lo más triste es que la mayoría de aquellos autores apenas pasan de la cincuentena. El autor de cómic en España empieza a la edad a la que empiezan las estrellas del *pop* y se retira a la edad a la que empiezan los novelistas.

¿EXISTE EL CÓMIC 'ESPAÑOL' CONTEMPORÁNEO?

Por supuesto que existen cómics realizados por autores españoles y por supuesto que existe cómic publicado en España. Pero la pregunta que nos hacemos se refiere más a la posibilidad de encontrar una identidad propia en un cómic que, como hemos visto, no parece sino un discurso interrumpido desde que empezara el declive de las grandes maquinarias industriales del tebeo de masas del franquismo, con Bruguera a la cabeza.

Hoy en día, lo primero que se le dice a cualquier aspirante a historietista es que se plantee si su "producto" es conveniente para el mercado francés —"Los españoles están empeñados en dibujar los tebeos que ellos quieren y pretenden que esos tebeos se los publiquen los franceses, en lugar de pensar en qué quieren publicar los editores franceses y ofrecerles eso", me decía hace unos años un

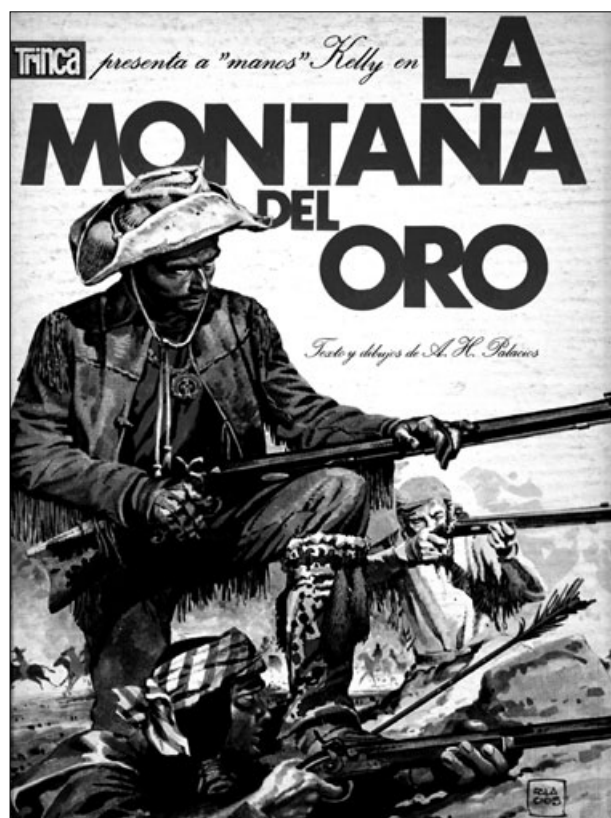


Imagen 1. Portada de *La montaña del oro* de Antonio Hernández Palacios, colección Trinca, Madrid, 1970.

guionista argentino con tono sarcástico—, o si, por el contrario, sus habilidades artísticas y su inclinación personal le capacitan para dibujar superhéroes americanos. Es la única forma de ganarse la vida. El orgullo de verse publicado en España y triunfar en el terruño ya se verá satisfecho cuando sus obras se traduzcan al español, compradas por un editor (¿reeditor?) nacional. Y mientras llega ese momento, bien es sabido que los españoles tenemos muy a orgullo no ser profetas en nuestra tierra, lo cual siempre ha sido considerada la más clara prueba de la ignorancia y la envidia de nuestros compatriotas, y nunca de nuestros propios defectos.

Por supuesto, en estos casos lo que se está produciendo no es tanto cómic español como cómic hecho por españoles. La aplicación indiscriminada de las teorías autorales a cualquier producto que vaya firmado ha hecho que con demasiada frecuencia se identifique el nombre (o nombres)

que aparecen en la portada junto al título con el de los *creadores* de la obra que tenemos en las manos, pero lo cierto es que en un esquema industrial de producción, guionistas y dibujantes (y rotulistas, coloristas, entintadores y demás nobles oficios de la tradición del cómic) poseen una cuota de autoría que se compensa con la correspondiente a editores y público, quienes también tienen una influencia notable tanto en contenidos como en estéticas.

Visto así, ¿hemos avanzado en la situación que tuvieron que sufrir durante años Víctor de la Fuente y Fernando Fernández? ¿Seguimos siendo, pues, un país de emigrantes artísticos, que además ahora ha perdido el motor de la industria nacional que representaron durante décadas Bruquera y sus competidoras, y después y fugazmente, *El Víbora*, *Cairo*, *Cimoc* y demás cabeceras del *boom* del cómic adulto de los ochenta?



Imagen 2. Portada del n° 1 de *Madriz*, Madrid, 1984.



Imagen 3. Portada del especial *Cuando el Cómic es Arte* de Fernando Fernández, Toutain, Barcelona, 1980.

LA NOVELA GRÁFICA AL RESCATE

En efecto, el “mercado español” está reconocido por amplio consenso como inviable o inexistente, al menos desde principios de los noventa, cuando se agotó la inercia de *El Vibor* y su generación. Hace diez años, un dibujante joven que quisiera publicar en España solo tenía la posibilidad de hacerlo en el formato *comic-book* (cuadernillo grapado de unas 32 páginas) en blanco y negro, para ver cómo su obra se distribuía exclusivamente (y escasamente) en el circuito de librerías especializadas, donde solo entran los lectores aficionados al cómic. Las editoriales se habían replegado a las trincheras, adoptando estrategias de supervivencia en periodo de crisis (perpetua, según nos cuentan los anales). Sorprendentemente, la única capacidad de maniobra que demostraron las empresas más importantes del ramo (Planeta-DeAgostini, Glénat, Norma, La Cúpula, entre otras) fue la de imitar el comportamiento de una microeditorial barcelonesa, Camaleón, que era un proyecto carente casi de aspiraciones profesionales. Todavía recuerdo a Álex Samaran, uno de los impulsores del sello, diciendo en 1996 que ellos no estaban haciendo las cosas bien, que tan solo hacían lo que podían, y pidiendo a los demás editores que no les imitaran. Esta espectacular falta de recursos, de imaginación y de osadía por parte de las editoriales españolas debía de haberse interpretado como la clara demostración de que no se podía esperar que de ellas saliera ninguna solución para el cómic español. Si algo pasaba, tendría que venir de fuera. Y si funcionaba, ya lo imitarían nuestras editoriales.

Lo que ha pasado en los últimos diez años ha sido, por supuesto, la novela gráfica. Algo que ha venido de fuera, de editoriales literarias como Random House Mondadori y de nuevas editoriales de cómic surgidas en los últimos años —Astiberri, Sins Entido, Apa-Apa, De Ponent y Ponent Mon son las más representativas— que no se basan en los modos de producción y distribución tradicionales. Y, sobre todo, la novela gráfica ha venido a cambiar algo desde fuera del circuito de difusión de la librería especializada, afianzándose en las librerías generales y supermercados culturales, donde ha encontrado a un público nuevo, un público no aficionado que, de pronto, ha empezado a leer tebeos cuando le han puesto delante tebeos que trataban de asuntos que les interesaran.

Hablamos de la novela gráfica como el nombre con el que el gran público (que no era, en contra de lo que creímos

durante años, el público de *X-Men* y *Batman*, ese público más bien resultó muy pequeño a la hora de la verdad, y con tendencia al encogimiento con el paso de los años) ha distinguido un cómic contemporáneo, adulto y artístico que ha llegado de muy diversas fuentes y a través de corrientes diversas: en él confluyen el *Génesis* de Crumb, *Persépolis* de Marjane Satrapi, *Maus* de Art Spiegelman, *El destino del artista* de Eddie Campbell y *El almanaque de mi padre* de Jiro Taniguchi. Obras muy diversas pero agrupadas por un sentimiento de diferenciación frente al cómic industrial producto de tradiciones inmemoriales de géneros, personajes, temáticas juveniles y dominio de los editores profesionales. El *formato* novela gráfica —es decir, el libro, más parecido al volumen de literatura convencional que al álbum de cómic clásico— ha sido el cauce preferente para este tipo de cómic, y el soporte que le ha permitido escapar de la librería especializada y el quiosco, donde no podía crecer, en dirección a la librería general, donde ha captado nuevos y sorprendidos lectores.

La industria española de siempre, por supuesto, no ha tardado en imitar el proceso —puestos a imitar, lo mismo les da imitar los tebeos de grapa hace diez años que los libros en cartón con sobrecubierta ahora— y ha empezado a surgir un negocio en torno a este sistema que ha venido a ofrecer un clavo ardiendo a las empresas procedentes del sistema tradicional del cómic, cuyo desplome ya es evidente, y no solo en España, sino también en los grandes centros mundiales.

No obstante, existe todavía un impulso nostálgico por recuperar la “Edad de Oro del tebeo”, que es un impulso totalmente desligado de la realidad del ocio, la cultura y la sociedad actuales, donde las formas de entretenimiento barato y compartidas son otras y no utilizan precisamente el soporte papel. Es significativa la abundancia de voces que desde el mundo del cómic reclaman, frente a la gravedad de obras como *Notas al pie de Gaza*, de Joe Sacco, que el cómic se mantenga en sus posiciones tradicionales como entretenimiento, que el cómic ha de ser ante todo y sobre todo, ocio y diversión intrascendente. Es significativo porque demuestra hasta qué punto el sistema del cómic —aquello que engloba no solo a sus productores, sino también a sus consumidores— se había convertido en un circuito aislado de la sociedad a la que pertenece, satisfecho con el coleccionismo y el refrito autocomplaciente que alimenta la nostalgia de los recuerdos infantiles y juveniles,

temeroso (o sin deseo alguno) de asomarse al mundo real que antaño le sirviera de inspiración. Que la crítica —o lo que pasa por crítica en España— haya sido incapaz de responder al reto de la novela gráfica con textos de envergadura y haya preferido enredarse en bizantinas discusiones sobre terminología, denuncias del filisteísmo de los editores o, directamente, insensatas negaciones de la realidad evidente, demuestra que la teoría sobre cómic está ahora mismo a una altura muy inferior a la creación, anclada en las pasiones de aficionados sin preparación suficiente y sin la sensibilidad necesaria para entender el arte que dicen amar. Y probablemente sea cierto, pero hay amores que matan.

Creativamente, la novela gráfica no es ninguna panacea. Es solo otra manera de hacer cómics, que nace de la manera tradicional y que en cada caso específico se muestra más o menos deudora de aquella. La calidad de las obras dependerá, como siempre, del talento de los autores y del empeño que estos pongan. Pero la mentalidad con la que dichos autores abordan el trabajo es muy distinta a la de la antigua producción en serie de entretenimiento, y los editores son, a priori, un factor mucho más *blando* en el proceso productivo. La dinámica es más parecida a la que ha regido las relaciones entre escritores y editores en el mundo de la literatura de autor. El creador es quien concibe la obra y negocia su publicación con el editor, que interviene en un grado diferente según los casos, pero que no es ni el propietario ni el patrón del encargo. Bajo este régimen se abren posibilidades inimaginables en etapas anteriores: no hay necesidad de plegarse a géneros, periodicidades o personajes recurrentes, pero tampoco obligación de eludirlos. Todo esto queda a la elección del autor, que ahora sí empieza a sentirse merecedor de ese nombre. *Hacer cualquier cosa es posible, si es posible concebirla.*

LA NOVELA INMADURA

Pero falta madurez. El ciclo no deja de ser el mismo de siempre: generaciones que apenas empiezan a trabajar y que no saben si podrán alcanzar la plenitud. La diferencia es que en este caso la mayoría de los autores jóvenes están entre los 30 y los 40, en lugar de ser veinteañeros, dato que probablemente tenga más interés sociológico que artístico. En cualquier caso, los novelistas gráficos todavía acumulan pocas novelas gráficas a sus espaldas, y la práctica del

relato largo y el abordaje de temas inéditos plantea unas exigencias de madurez mayores que el tradicional relato breve dentro (o a la contra) de fórmulas convencionales, donde el suelo que se pisaba, exploraba y reexploraba era siempre más conocido.

Por supuesto que desde hace años se han ido abriendo frentes creativos que hoy, desde el horizonte de la novela gráfica, se reconocen como afines a este momento. Pero la cuestión era que se trataba de trabajos insólitos y que difícilmente encontraban su plenitud en los esquemas de la industria tradicional. Ahí está, antes que nada, el *Paracuellos* de Carlos Giménez, que viene a ser nuestro *Contrato con Dios*. Que Carlos Giménez haya llegado a los setenta sin tener la vida resuelta es una más de las pruebas de que la



Imagen 4. Portada de *Arrugas* de Paco Roca, Astiberri, Bilbao, 2007.

novela gráfica no tenía sentido hace apenas diez años. Y ahí está el trabajo de autores como el guionista Felipe Hernández Cava, que con diversos dibujantes ha estado durante muchos años escribiendo cómics al margen de la industria. Como mencionamos antes, Max y Gallardo han llegado desde *El Vibora* de los ochenta a confluir no solo en el formato, sino también en las condiciones creativas de la novela gráfica, con *Bardín* y *María y yo*, respectivamente. El Premio Nacional del Cómic, de reciente creación, ha reconocido el trabajo de casi todos estos autores, en el caso de Hernández Cava en colaboración con el dibujante Bartolomé Seguí, y en el de Gallardo en su edición de Cataluña.

Ha sido precisamente otro autor galardonado con el Nacional del Cómic y perteneciente a una generación más joven quien ha cambiado las reglas del juego en los cuatro últimos años. El inesperado éxito de Paco Roca con *Arrugas* ha puesto definitivamente en órbita tanto el formato como el concepto de la novela gráfica. A partir de *Arrugas*, para publicar en España parece forzoso pasar por la novela gráfica. El joven que hace diez años se veía obligado a publicar un comic-book en blanco y negro si quería conocer la imprenta, no encontraría hoy en día manera de publicar un tebeo de grapa. Demasiado barato, demasiado fungible. Demasiado *tebeo*.

El problema es que, debido a la ruptura de la tradición, no tenemos una identidad propia. Somos un país de gente con talento, y eso lo demuestran día tras día dibujantes y guionistas que compiten con lo mejor del panorama internacional en los mercados francés y norteamericano. Me refiero a nombres como los de David Aja, José Luis Munuera, Díaz Canales y Juanjo Guarnido, Raúle y Roger Ibáñez, Marcos Martín y tantos otros que, como solemos decir con una expresión desgastada de tanto repetirla para ensalzar a nuestros artistas (sobre todo los del cante y la pantalla) *no tienen nada que envidiar a las figuras extranjeras*. Pero cuando trabajamos para nosotros mismos, no sabemos quiénes somos *nosotros*, no estamos seguros de cómo aplicar ese talento, no hemos encontrado aún un *discurso*, algo *qué decir y cómo decirlo*.

No solo todavía no sabemos hacer novela gráfica —no es tan fácil como algunos creen, inténtenlo y verán que es algo más que acumular un montón de páginas—, sino que además no sabemos hacer novela gráfica *española*.

Con esto no quiero decir —y lo aclaro para evitar malentendidos— que haya que dedicarse a hacer novelas gráficas sobre los toros o sobre la tortilla de patatas (que también se puede, ¿por qué no?). Más bien me refiero a que nos convendría recuperar un vago sentido colectivo que fue el que siempre animó a las grandes tradiciones del tebeo popular y el que atrajo a su público.

Con frecuencia, los autores de novela gráfica caemos —no puedo escribir este texto en una tercera persona falsamente distanciada, solo puedo escribir desde el centro del huracán, desde mi perspectiva implicada, distorsionada y apasionada— en lo referencial y lo alocal, simplemente porque nuestros modelos son otras obras, y normalmente obras extranjeras. Es un dilema que vivimos

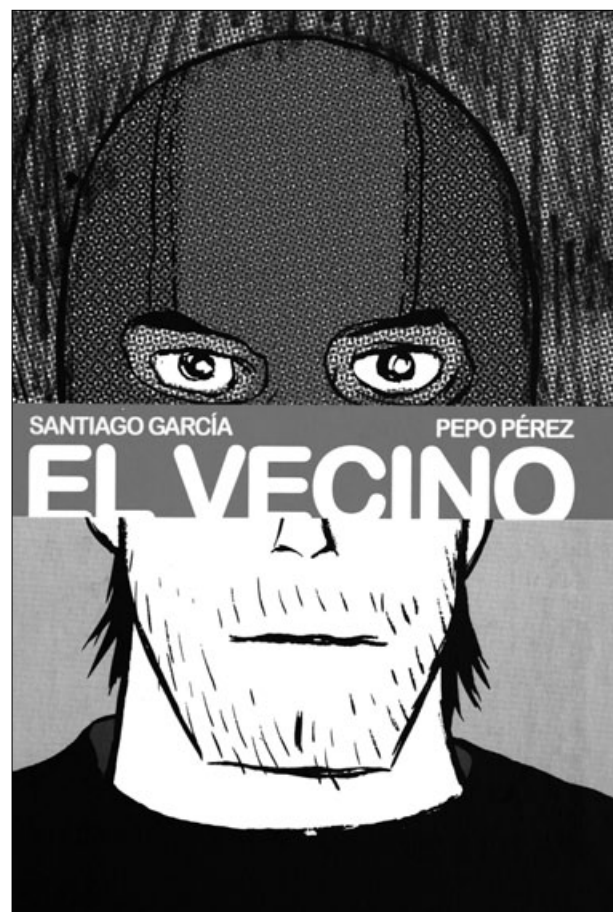


Imagen 5. Portada del vol. 3 de la serie *El vecino* de Santiago, García y Pepo Pérez, Astiberri, Bilbao, 2009.

intensamente Pepo Pérez y yo en nuestra obra *El Vecino*, que es profundamente nuestra y que es, al mismo tiempo, absolutamente deslocalizada. Nuestro mundo no es de este mundo, podríamos decir, sino del mundo que han producido nuestras lecturas en nuestra imaginación. Hacemos tebeos sobre tebeos. Esta observación —lo advierto para evitar malentendidos— no tiene que ver con la calidad de las obras. Hay algunas novelas gráficas españolas excelentes —inmaduras, sí, como he dicho antes, pero muy estimulantes— que se encuentran en una tesitura parecida. Es el terreno que recorre David Rubín, ahora embarcado en *El héroe*, un relato que es tan inconfundiblemente personal como fantástico. *El experimento*, de Juaco Vizuite, es una transmogrificación intimista de los viejos tebeos de superhéroes de Jack Kirby. *Endurance*, de Luis Bustos, tiene un héroe británico, está ambientado en la Antártida e invoca el aliento narrativo del maestro japonés Osamu Tezuka. *Café Budapest*, de Alfonso Zapico, y *La canción de los gusanos*, de Álex Serrano y López Rubiño, indagan en el relato histórico, pero ambos lejos de nuestra historia y nuestra geografía, y apoyándose en modelos franco-belgas. *Tú me has matado*, de David Sánchez, transita los paisajes del imaginario norteamericano sureño del cine de los noventa. Alberto Vázquez, Jali y Clara-Tanit se desenvuelven en ámbitos líricos que sintonizan con corrientes internacionales. Todos contamos “historias ajenas” que son muy nuestras, sí, pero que no son *de aquí*.

Probablemente, la tendencia se va a invertir a medida que vayamos madurando (sí es que podemos disfrutar de ese lujo). Las pistas son evidentes. Ahí está el Fermín Solís de *El laberinto de las tortugas*, que elige a Luis Buñuel como protagonista, o Mario Torrecillas y Tyto Alba, que en *El hijo* se anclan firmemente en escenarios catalanes, y en *Santo Cristo*, con el dibujante mexicano Pablo H., recuperan la memoria de la mocedad badalonesa de los setenta. Ahí está *Una posibilidad entre mil*, de Cristina Durán y Miguel A. Giner Bou, un relato en primera persona de una pequeña tragedia y triunfo personal, familiar. Ahí están las odiseas gays de Sebas Martín, ancladas en nuestras calles, reales y reconocibles. Ahí está *Save Our Souls*, la crónica extremadamente desnuda del viaje a México de su autor, Felipe Almendros. Ahí está Santiago Valenzuela, capaz de desarrollar una saga épica y fantástica rebosante de casticismo y de sabor local. Ahí está Luis Durán, el primero de los jóvenes que empezó a andar por su propio

camino de fábulas y leyendas de parajes reconocibles. Ahí está el veterano Ramón Boldú, vuelto del olvido para enseñarnos que la novela gráfica puede ser desvergonzadamente autobiográfica también en un país tan pudoroso como este, y que puede ser divertida sin dejar de ser seria. Ahí está el giro hacia nuestra historia colectiva de Paco Roca en *El invierno del dibujante*, un relato protagonizado por los dibujantes de cómic barceloneses de los años cincuenta.

Y ahí está, sobre todo, el título que se ha venido a erigir en el faro de lo que podríamos hacer en España con la novela gráfica en los próximos años, *El arte de volar*, de Antonio Altarriba y Kim, nuestro último Premio Nacional de Cómic y un libro que debería abrir un nuevo capítulo en nuestro cómic, o llenarnos de inmensa nostalgia en el futuro por lo que pudo ser y no fue.

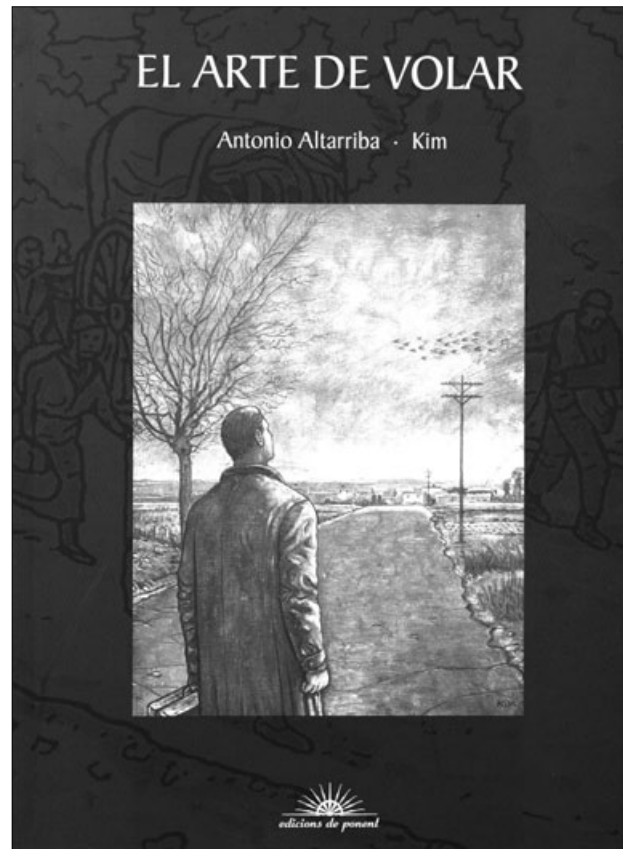


Imagen 6. Portada de *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim, de Ponent, Alicante, 2009.

Más allá de las cualidades artísticas de *El arte de volar*, en cuya discusión no voy a entrar ahora, lo que interesa a nuestro discurso es que *El arte de volar* no parece una novela gráfica americana, ni francesa, ni japonesa. Altarriba y Kim han conseguido encontrar la clave original para contar con nuestras propias palabras —con nuestros propios dibujos— una historia nuestra, una historia de España, de nuestro pasado, nuestra memoria y nuestras familias, que no se podía haber contado a lo David B., ni a lo Daniel Clowes, ni a lo Gipi. Porque para hablar en un idioma, uno debe conocer ese idioma, y si el único idioma que tenemos es extranjero, solo podremos hablar de nuestras cosas tal y como las entienden los extranjeros, y finalmente acabaremos por no entendernos a nosotros mismos, salvo como meros reflejos de lo que se hace en otros centros culturales. Como estereotipos. Finalmente, solo podremos ser clientes y siervos de otros países. Y quien se contente con eso, solo es un consumidor. Los autores, los verdaderos autores, tendrán que seguir trabajando por encontrar su propia voz para decir sus propias cosas, porque ellos sí que tienen algo que decir.

Y AHORA, YA EN SERIO: EL CÓMIC DE HUMOR

Se acusa a la novela gráfica —entre tantísimos cargos que se le imputan desde el rancio *mundillo* del cómic— de ser excesivamente seria y solemne. Pero si revisamos el historial de los galardones concedidos por el Salón del Cómic de Barcelona —durante treinta años, el Congreso Nacional del tebeo español— descubriremos que el propio mundo del cómic suele ser el primero en definirse como serio y solemne y olvidar el humor, que, sin embargo, ha sido el valor constante del cómic español durante décadas. Si hay una línea que no se ha roto desde la industria tradicional hasta las prácticas contemporáneas, es precisamente esta. Una línea que pasa por la Escuela Bruguera, a la que rindieron homenaje los mejores autores de la generación de los ochenta —vuelvo a mencionar a Max y Gallardo— y que continúa por *El Jueves*, el semanario satírico todavía desafiante después de más de treinta años, y alcanza a la revista digital *El Estafador*.

En efecto, la mayoría de los autores que se han incorporado a *El Jueves* en los quince últimos años se consideran herederos, en mayor o menor medida, del espíritu de Escobar, Vázquez, Raf, Peñarroya e Ibáñez. Pero el legado de Bruguera

ha sido explotado de formas muy distintas por cada generación que lo ha reclamado. Así, los rasgos de surrealismo, absurdo y violencia implícita que se podían encontrar en *Anacleto* o *Doña Urraca* han encajado de forma natural con la tendencia al *post-humor* y el antichiste de la última hornada del nuevo humorismo español. Son rasgos que laten en Miguel Noguera y Jonathan Millán, responsables de *Hervir un oso*, o en Juanjo Sáez, autor de varias novelas gráficas de humor publicadas por Mondadori, pero también en dibujantes de *El Jueves* como Manuel Bartual, Rubén Fernández, Paco Alcázar o Mauro Entrialgo. Es un humor en sintonía con la tendencia renovadora de la *muchachada* que se va abriendo camino en los teatros y en la televisión. El humor —y esto demuestra que, como venimos diciendo, mantener la línea de continuidad es mantener la escuela, conservar la identidad— encuentra menos problemas para integrarse en la actualidad que la novela gráfica. Sabe cómo hacerlo, porque lleva haciéndolo décadas, sin interrupción, y sí con renovación continua. Los humoristas son, hoy por hoy, historietistas mucho más maduros que los novelistas gráficos.

Paradójicamente, gran parte de este nuevo humor es referencial y *friki*, algo onanista incluso, y dispuesto a reconocer sus señas de identidad colectivas en series de televisión americanas como *The Big Bang Theory*, en lugar de en la propia sociedad que habitan sus autores. Ahí se descubre una tensión que ha convertido *El Jueves* en un campo de batalla. Algunos dibujan mirando a la calle, mientras que otros dibujan mirando a la pantalla (cada vez más, la del ordenador). Pedro Vera se mantiene en un personalísimo equilibrio: lo suyo tiene una pata en el ruido callejero que agitaba *El Jueves* en los tiempos de Ivá y la otra en la farfulla catódica del famoseo y lo *hiperreal*. Tan personalísimo es que resulta imposible deducir de ello una fórmula imitable. Pero así son los mejores humoristas: su talento suele desbordar los esquemas. Es el caso de Paco Alcázar, ahora mismo indiscutible en la cumbre del cómic de humor español, que cada semana cumple con su obligación entregando su capítulo de *Silvio José* y que sin embargo sigue pareciendo menos un profesional que un artista. Cada nueva página parece un milagro de inspiración, y resulta difícil imaginarle perpetuándose en su personaje solo *por cumplir*.

Cabe preguntarse, por supuesto, si los autores *mediáticos* —es decir, basados en el producto de los medios, principalmente la televisión e Internet— no están haciendo su propio retrato generacional, el de una sociedad pasiva y

consumista, que vive en el salón. Pero es posible que ese sector de su generación, aunque existente, esté sobrerrepresentado en el mundo del cómic, y que otra gran parte de la sociedad —aquella que, digamos, no irá nunca a ver *Trash entre amigos* a La Casa Encendida— esté quedando cada vez más excluida de las viñetas de humor. El camino del *frikismo* produce una fidelización extrema de un público nicho, pero a la larga reduce el número general de lectores.

El humor sobrevivirá, sea como sea. En todas las sociedades está presente, y está blindado contra la crisis, porque cuanto peor van las cosas, más necesitamos reírnos. La única duda es si esta generación de humoristas querrá ocupar esos espacios o los dejará libres para que vengan otros a tomarlos.

LA ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Por lo pronto, las generaciones anteriores, las de los que dejaron dispuesto el medio en el que los nuevos están pudiendo desarrollarse, han demostrado sobradamente su capacidad para sorprendernos en la madurez. O dicho de otra forma, ha demostrado su capacidad no solo para envejecer, sino para *madurar*. Volvemos a *El arte de volar*, cuyo dibujante, Kim, llevaba treinta años dibujando la ya

acartonada serie *Martínez el facha* en *El Jueves* (desde su nº 1, precisamente), sin haber dado muestras en todo este tiempo de tener otras inquietudes. Finalmente, las circunstancias le han permitido embarcarse en aquello que tal vez habrían querido hacer Víctor de la Fuente, Fernando Fernández y tantos otros de nuestros (casi) olvidados predecesores. No es el único: Manel Fontdevila —quince años de *La parejita* y *Para ti que eres joven*, una época de director de *El Jueves* y un chiste diario en *Público* le contemplan— se saca de la manga *Súper Puta*, una novela gráfica radical, surrealista y brutalmente renovadora del lenguaje de la viñeta —casi un manual para jóvenes y salvajes dibujantes futuros—, solo porque él quiere y él lo vale. Porque después de pasarse todo el día dibujando cómics para ganarse la vida, todavía le quedan ganas para dibujar cómics por placer en los ratos libres que no tiene.

Kim ha aprovechado su oportunidad, Manel se ha creado la suya. De cada uno de nosotros depende aprovechar nuestro momento. No creo que la forma de honrar el legado de nuestros dibujantes históricos sea reproducir sus años de esclavitud atados al tablero de dibujo produciendo a destajo páginas que compraban por una tarifa fija editores extranjeros. Pero tal vez sí les honremos llevando a cabo aquello que ellos soñaron un día y que las circunstancias no les dejaron hacer. Y sobre todo, nos honraremos a nosotros mismos. Seamos, por favor, libres. Seamos *nosotros*.

Recibido: 14 de septiembre de 2010

Aceptado: 2 de diciembre de 2010